NO.61
昭和51年 12/1
アミューズメント通信
# ゲームマシン
発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町14(第2松栄ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円



# ショー内容も史上空前に

## MOA・EXPO'76開催
11月12〜14日（シカゴ）

ここでも人気最高となった「F1」。NAMCO・ATARIの小間で応対に汗だくになった中村社長（中央正面）。

【2・4めんに関連記事・写真】

## 国際的な日本の技術

MOA（ミュージック・オペレーターズ・オブ・アメリカ、本部＝シカゴ、T・ニコルズ会長）主催のMOA・EXPO'76は、シカゴ市にあるコンラッド・ヒルトンホテル地下展示場で、十一月十二日から三日間、盛大に開催され、全米はもちろん世界中から多くの人がつめかけた。

この世界的な催しはゲームマシン、アミューズメントマシンの国際的な展示会となるばかりでなく、MOAという全米組織の最大の会合であり、各種セミナーも同時に開催された。なおこの催しを契機に、とくにバリー社、アタリ社などは顧客をそれぞれ百名余り集めてレセプションを開いた。

出展は全部で百十一社（プレスラウンジを除く）で、今までの最高。東西両館に、さらに北館を追加したほど。外国勢にもめげず日本からも、㈱中村製作所（NAMCO／ATARI）が「F1」、㈱タイトーが小型アーケードゲーム機群、㈱セガエンタープライゼスがロデオなど、それぞれ多数出展、とくに「F1」はこの展示会でも最高の人気となった。また㈱さとみのアレンジボール、パチンコがAMUTECH社から、任天堂レジャーシステム㈱のスカイホーク、光線銃がEMPIRE社から、JOBのラッキーフラッグと㈲ボナンザのクリーンスウィープがプロジェクト・サポート社から出ていた。

バリー社、ウィリアムズ社、シカゴコイン社、プレイマティック社などの新鋭フリッパー、ミッドウェイ社のCPUビデオゲーム機、アタリ社を筆頭とするビデオゲーム機のほか、各種小型ゲーム機、乗物機、ジューク、テーブルサッカーなど多彩な展示。いぜんとして〝より楽しめるビデオゲーム機追求〟という流れがあり、この点でグレムリン社の「プロケード」が注目を一身に集めた。

また、ゲーム機のメンテナンスをテーマにしたサービス部門の展示もあり、MOA専務のグランガー氏は、単なる展示会でない点を強調している。

日本から会場に見えたのは、出展者の中村雅哉氏をはじめ、㈱シグマの真鍋氏、旭精工㈱の安部氏、㈱エスコ貿易の中山氏、㈱カワクスの川楠氏、㈱さとみの里見氏、㈱ユニバーサルの岡田友生氏、明昌特殊産業㈱の坂本氏など二十数名。視察やビジネスに熱心にとり組んでいたようだった。（赤木）

イーストホール（東館）入口

## MOA EXPO '76スナップ

写真　①バリー社。手前右から三人目は中山氏。②バリーグループのエンパイア社。スカイホーク、シミュレーションガンにも人気。③タイトー・アメリカ。関西精機や昭和遊園機械のゲームを含め多数出展。④グレムリン社のBLOCKADEを楽しむ真鍋氏（左端）。⑤セガ・アメリカはロデオのほかFONZ、プリンカーズなどで人気。⑥AMUTECH社から出たさとみ製品。

## 多大の成果を胸に無事帰国
### 本紙主催　MOA視察旅行団

本紙主催の第一回ツアー「MOA視察旅行」は十四名（添乗員一名を含める）でまとまり、無事、十一月十日から十日間の旅程を終え、大きな成果を携えて十一月十九日帰国した。

詳細は次号に掲載されるが、今回のツアーの特色は、きわめて安全かつ清潔で有意義な旅となったことであろう。

唯一の変更点となったのは、ディズニーランド視察の中止だが、これも同遊園地の突然の休日措置という異例の事態にもかかわらず、ほぼ同規模、最新機のある「ナッツ・ベリー・ファーム」視察に振替えたことにより、かえって旅行内容をふやしたとも言える。

シカゴでのバリー本社工場、シーバーグ本社工場もそれぞれ充実した見学内容となり、MOAショーがさらに内容あるものとなった。また、ラスベガス、ハリウッド、ホノルルでの視察も順調に進み、全員事故なく帰国した。

参加者の方々が真面目で明朗であったことが、この旅行の成功の強力な要素となった。さまざまなご協力に感謝いたします。（赤木）

## 東京支店を仮移転
### 明昌

大型遊園機械の大手メーカー、明昌特殊産業㈱（本社＝大阪市福島区海老江七の十九の九、☎四五八—三五五七、岡本昌明社長）の東京支店では、このほど同社東京支店ビル建設工事のため、一時的に仮事務所に移転した。

仮事務所の住所等は次のとおりで、国電御徒町駅の近く。すでに十一月九日に移転している。

東京都台東区上野三丁目十二番一、☎八三四—〇六五一。渡辺勝利東京支店長。

### 訂正

本紙第59号（十一月一日号）第16面下の広告で、「甲陽物産㈱」とあるのは「甲陽産業㈱」の間違いです。関係者の方にご迷惑をおかけしました。訂正しお詫びいたします。

広告部





## 来春のATE視察旅行
### JOU、レジャー協議会が協賛
### 海外文化センター

来年一月のATEショー見学を主な内容とするツアーの企画が「海外文化センター」主催で進められている。

### コーディネイターに真鍋氏（シグマ）

毎年ロンドンで開かれているATE（アミューズメント・トレード・エギジビション）は、来年一月二十五日から三日間、ロンドン市内のアレクサンドラパレスで、第三十三回目の国際的行事として行なわれることになっている。

この第三十三回ATEを中心に、ロンドン、パリの視察を兼ねて一月二十五日から十日間、旅費（航空運賃、ホテル代、朝食代、他）三十一万八千円で目下参加者を募っている。

ところで、今年八月ごろより親睦会合としてレジャー協議会（会長真鍋勝紀氏＝㈱シグマ社長）が発足しており、同協議会と日本娯楽機械オペレーター協同組合（略称JOU、理事長内田博氏＝㈱友栄専務）がこのツアーに協賛。しかも、真鍋氏がコーディネイトすることになっており、同氏による現地での説明など期待できそう。

募集人員は二十五名、申込締切は十二月二十日で、申込み・問合せ先は①東京都世田谷区成城九の三十二の三、㈱シグマ内、レジャー協議会、担当者＝萩原、星田。☎（四八四）二五四五。②東京都千代田区内神田一の七の四、東京観光航空㈱、担当者＝森、浦尾。☎二九五—四一一一。（敬称略）

## 自社ビルに移転完了
### フジ・エンター、フジリースともに

フジ・エンタープライズ㈱（本社＝東京、山田昌照社長）は十一月十日付で本社を移転。同グループのフジ・リース㈱（本社＝東京、宮岡武司社長）もこれに伴なって移転した。

これは、従来の北新宿高沢ビルでは交通渋滞が著しいのと、駐車場が狭かったためで、こんどの移転先となる自社ビルに改めて引越し、併せて両社の業務合理化、サービスの拡充を図るもの、とのこと。

新住所は次のとおりだが、東急池上線の洗足駅前で、中原街道をはさんで同グループ二社が新しい事務所を構えたことになる。

フジ・エンタープライズ㈱＝東京都大田区南千束二の一の六、☎七二八—四三一一。

フジ・リース㈱＝東京都大田区東雪谷一—一—五、☎七二八—四六五一。

## AMショーの名簿いよいよ29日発売
### JAA

十月に開催された第十四回アミューズメントマシンショーの来場者名簿が、十一月二十九日、全日本遊園協会（JAA）から配布される。

この名簿は、毎年AMショーの終ったあとに、ショー見学者や企業名の住所、電話番号を網羅して発行されるもの。

今回のショーは、特に業界関係の見学者がほとんどという、中身の濃いものであったことと、全百十五ページと昨年の二倍近くになっていることで、さらに期待できそう。

なお同協会会員には無料配布されるが、希望者には二千円（送料込み）で頒布される予定。申込先は次のとおり。

全日本遊園協会＝東京都渋谷区渋谷三—六—十八、荻津ビル、☎四〇七—八七一一。書名「第十四回アミューズメントマシンショー来場者名簿」。

### 事務所移転

㈱トランスワールド・インフォメイションズ＝東京都渋谷区東二丁目二十三番八号、ふじビル五F、☎四九九—六二〇七、坂西春雄社長。

## 論潮
### めまぐるしい!?

めまぐるしいのがこの業界と言える。安心しておれず、絶えず緊張を強いられている、と嘆く人はたしかに多い。クタクタになるまで疲労こんぱいし、それでも毎日をなんとか精一杯やっていかねばならない、というのは、この業界で生きていくうえでの宿命なのか。

しかし、冷静に聞くとそれらの声のほとんどは販売を主とする人びとである。機械の当りはずれや取引信用の浮動に、大きなリスクをかけていれば、実際のところ緊張は解けそうもない。

ところで、アミューズメント機械、ゲーム機などとは関係なく、一般に、流通（販売）のパイプ役というのは、そんなに気楽な稼業ではない。気楽にやれないからこそ、仕事として成り立っているのである。

この業界にならして言いかえるなら、その言葉の本当の意味はともかく、「それ！メダルだ」「これからはアーケードだ」と、実にめまぐるしいことになる。中心はなにも動かない。懸命に動いているのは、なにかふんいきみたいなもので、まともな企業は冷静に事態を見極わめ、有利に展開しているだけのことだ。安易で無責任な企業が、ふんいきで動けても、あとが続かないのも、ただそれだけのことだ。

機械の売買、取引となると、たしかに、安易にできる面が多くなった、もっともそれは〈信用〉を度外視してであるが。「アフター？ 当然面倒みますよ！」と軽く言って済むケースも少なくない。だが、それがそれだけで済んだら、なんにも問題は起らない。

故障がなくともアフターケアー（あとあとの面倒）は、あらゆる意味で必要だし、当然にも〈信用〉が要求されるのである。ただ、その程度かどうか、ということになる。

理由のある、一般的に納得しやすい水準が奈辺にあるか、がいぜん問題なのだ。それは今すぐ明示できないとしても、社会や業界人のためになることがプラス、ためにならないことがマイナスという基準は変らない。

### 東京支社開設のお知らせ

弊社　株式会社関西企業　きたる十一月十五日付で「東京支社」として左記のとおり開設のはこびと相成りました。

本社ともども倍旧のお引立のほど伏してお願い申し上げます。

昭和五十一年十一月吉日

株式会社　関西企業
東京支社長　加賀谷　寛

東京都新宿区西大久保二丁目三一九　賀川ビル三階
電話（〇三）二〇三—一二二五（代）

# MOA EXPO '76 出展社リスト

〈解説〉プレスラウンジ（報道関係ばかりを集めたコーナー）以外の全出展社リスト、ならびに小間の配置は右のとおり。ブース（小間）は数字等の記号で表わされている。

場所はコンラッド・ヒルトンホテルの地下（ロイヤー・レベル）で、地下一階に当るところに会場受付があり、そこからさらに階段を下ったところが展示会場（東館と西館、なお北館は受付と同じフロアー）。

展示される内容によって小間割りが行なわれており、同種類の出展なら大きさも均等にするなど、小間決定がきわめて合理的になされている点が評価されるべきだろう。たとえば、東館のPの5から9までの小間はそれぞれジュークボックス関係の大手出展メーカーが同じ大きさで軒を並べている。またパーツならパーツ関係ばかりを集めた小間配置で、他に小さな一小間ずつの出展は北館に集中させるなどの配置も目立った。

受付には登録センター（レジストレイション・センター）があり、入場者はそれぞれ職種に区分され、十ドルの登録料を払って、胸に名札をつける。名札の区分は色でわけられている。また、MOAへの加入手続きもここでできるよう、特別のコーナーが設けられている。主催者側のガイドブック（実に七十頁を越えるしっかりした内容）もここで配付される。つまり、展示会に際して、入場手続とMOA組織の紹介が、ここで徹底して行なわれるわけだ。

今年は出展希望が多く、ついに、北館も展示会場に当てるという、史上空前の大規模な展示となったが、北館は天井が少し低くて他会場よりいささか不利とも感じられた。しかしながら全会場を通じて、出展各社は実に効果的に各小間をPRの場として表現していた。

プレスラウンジには、「キャッシュボックス」、「ビルボード」、「マーケット・プレイス」、「リプレイ」、「プレイメーター」、「ベンディング・タイムス」、「カナディアン・コインボックス」がそれぞれテーブルを出したが、なぜか「プレイメーター」だけが別に出展し、プレスラウンジから姿を消していた。

| 出展社 | 小間 |
|---|---|
| Abloy | 12A |
| Alcohol Counter Measure Systems | N-17 |
| Allied Leisure Industries | P14-P-15 |
| Amaco Corp. | 51-52 |
| American Shuffleboard | 126-129 |
| Americoin | 1&1A |
| Amiel | N 18-19 |
| Amutech | 93-94 |
| Arachnid | 69 |
| Ardac | N1-2 |
| Atari | 16-20,29-33 |
| Audio Amusement Machines | N-16 |
| Automatic Products | 101-102 |
| Bailey International | N-26-27, N-32-33 |
| Bally | 146-150 |
| R.H. Belam | 187, 187A |
| Brunswick | 64-66, 73-75 |
| Cal's Coin College | N-14 |
| Carousel International | 24-25 |
| Champion Billiards | 95A-96A |
| Chicago Dynamic Industries | 141-145 |
| Century Industries | 91 |
| Coin Acceptors | N-7,8 |
| Computer Kinetics | N-22 |
| Country International Records | P-10 |
| D&R Industries | P1-2 |
| Deutsche Wurlitzer | P-8 |
| Diverse Products | 116-117 |
| Dynamo Corp. | W-1, W-6 |
| Eastern Amusement | N-34 |
| Ebonite | 109-110, 121-122 |
| Ebsco | P-11 |
| EDA | N-5 |
| Electra Games | 133-135 |
| E.S.D. | N-3 |
| Exidy | 44-47 |
| Fascination | 55-56 |
| Fischer | 13-15, 34-36 |
| For Amsuement Only | N-4 |
| J.F.Frantz | 191-192 |
| Fun Games | 41-42 |
| Gremlin | 70-72, 88-90 |
| Home Fun | 26 |
| Imperial Billiards | 93A, 94A |
| International Billiards | 48-50 |
| International Totalizing Systems | N-15 |
| J-S Sales | 92-A |
| Irving Kaye | 158-165 |
| Kiddierama | 90-A |
| Kurz-Kasch | N-31 |
| Kush 'N Stuff | N-13 |
| Langhausen | 139-140 |
| Lowen-Automaten | P-6 |
| Magline | 91A-91B |
| Marketron | 114 |
| Meadows Games | 37-39 |
| Micro-Magnetic | 95 |
| Micronetics | 118 |
| Midway | 151-153 |
| Miracle Recreation | 67-68 |
| Mirco | 119-120, 130-132 |
| Montana Billiards | N-36 |
| Murrey & Sons | 53-54 |
| Namco/Atari | 97A-98A-99A-100A-100B |
| National Vendors | P-4 |
| State of Nevada | N-20 |
| Nu-Look | 115 |
| O.B.A. | 5-6 |
| Peabody's | 11-12 |
| Platt Luggage | N-23 |
| Play Master | 62-63, 76-77 |
| Play Meter | 186 |
| Pleasure Games | 9-10 |
| Pocket Billiards | N-29, N-30 |
| Poland | 188-190 |
| Project Support Engineering | 2-4 |
| Rake Coin Machine | 92 |
| Ramtek | P-12-P-13 |
| R.J. Reynolds | 86-87 |
| Rock-Ola | P-7 |
| Rowe | P-9 |
| Safeguard | 43 |
| Seeburg | P-5 |
| Sega of America | P-16 & 17 |
| Segasa | 193 |
| Sensations International | 186A-186B |
| Sinematronics | N-21 |
| Spindel | 138 |
| Standard Change-Makers | N-24 |
| Sutra Import | 7-8, 103-105 |
| Taito America | 21-23, 27-28 |
| Tape-Athon | P-3 |
| Tommy Lift Gate | 111 |
| Tournament Soccer | 59-61, 78-80 |
| U.B.I. | 173-178 |
| U.S. Billiards | 169-172, 179-182 |
| United Games | N-37 |
| UAI | 83-84, 97-98 |
| Valley | 106-108, 123-125 |
| Venguard | 99-100 |
| Venture Line | N-35 |
| Wico | 136-137 |
| Wildcat Chemical | 42 |
| Williams | 166-168, 183-185 |

# メダルゲームの底流

特別連載 第23回

去る十一月十二日より三日間、アメリカのシカゴで『MOAショー』が開かれた。わが国のJAA主催の『AMショー』なども、近年、ますます充実してきて、世界的規模のトレードショーと、称されるようになったが、なんといっても、機械ゲームの発祥の地、アメリカのこの『MOAショー』は、やはり世界一のトレードショーであろう。本年の斯ショーには、本紙主催の視察ツアーも組まれ、多数のわが国の関係者がおもむいた。詳報は本紙にても、おって報道されることと思うので、楽しみにしたい。

この『MOAショー』の特徴は、その主催の主体がややわが国のそれとは異なることにある。名称の示すように、オペレータ主導型であることが特色である。一般のショーの、メーカーの展示一辺倒に対し、業界全般にわたる問題についての幅広いセミナーや、カリキュラムが組まれ、業界の正常な発展、業界の社会的地位向上をめざす活動は、わが国にも大いに参考になることと思う。願わくば、こうした方向がわが国の業界にも取り入れられれば、さらに好ましいと思う。

アメリカのこうした方向は、彼らが自分の仕事を真剣に考え、自分と業界をも含めてとらえ、たとえ地道であっても、さらに発展させてゆきたいという願望が、業界単位で発露している故と見なすことができる。『MOAショー』を、単なるゲーム機械の展示会として見るなら、ゲーム機業界の大先輩アメリカの、その本質的なスピリットは、多分伝わってこないのではなかろうか。





# 対談放談(その13)

**B** Aさんの言われる「産業界として確立している業界に携わっている人ほど自分の仕事を真剣に考え、社会的使命と結びつけてとらえている」という考えは、ある意味では正しいかも知れない。あなたの言うように、こうした業界は、企業内での教育も行き届いているだろうし、また業界の協会などの活動も実質的な拘束力を伴なうものだ。というのも、こうした業界に対しては、行政上の指導や法の規制がキメ細かくなされるので、いきおいこうした指導は、そうした協会などを経由することになる。

また法や指導というものは、それを守らなければ企業は事業を継続できなくなる、という性質を併せ持つもので、そこにはいきおい強制力というか拘束力が附随することになる。こうした状況はAさんのいう環境ということですね。だから、こうした業界の未発達な、産業に成長していない分野では、いきおい、各企業は自分勝手な営利重視に陥り、そうした教育、指導には無関心でいることになる。というのも法とか規制といった強制力が伴わないためではないですか。

**A** おっしゃる通りだと思います。私は、まさにそういう情況にあったことを指摘された思いがしました。恥かしいと感じたのも、何かそれまで同じ境遇に来た者同志が、一方は一人前、こちらは半人前、といった風に、明らかに故あって差別されているという実感があったためだと思うのです。

**B** なかなかAさんの同窓会は厳しい感じがしますね。なにかそんな風に相互に啓発し合える仲間というのは、一般社会人の間ではむずかしいと思う。徐々にお互いの環境が変わりますから、自然に話が合わなくなる。それからどうなりました。

**A** ええ、私にはそのKとTのやりとりはショックでした。というのは、一つにはKやTが自分の携わっている仕事に対して、私などと考えてもみないほどに真剣に考えていることでした。自分の仕事を単なる生活のため、収入を得る術ほどにしか私は考えていなかったわけです、実は。それから、私など自分の目の前の事だけに夢中になっていたのに、彼らは他人の仕事、あるいは自分とは無関係の産業界についても、実によく勉強しているってことでした。商社に勤めているKなどは、仕事柄もあって新聞も丹念に読んでいたようです。そして何よりも私が痛感したことは、彼らが実に自分の仕事を誇りにしているってこと、私にはそう見えたわけです。あの自信はきっと誇りから来ているに違いない。というのは、同じようなことですが、彼らは仕事を愛してるに違いない、仕事をすることで楽しい毎日を味わっているに違いないってことでした。だから自分の仕事を誇りに思い、自信がわいて来るのだって気がしました。

私には残念ながらその時、誇りとするほどの自覚はありませんでした。自信ももちろんなかったようです。

私は、これは業界の歴史が新しいし、まだ業界がきちんと確立されていないためなんだと、そう自分に言い聞かせました。いわゆる教育もキチンとした形で受けたこともないし、仕事の仕方も確立されていない。自分で勝手に、毎日試行錯誤を繰り返しながら仕事を身につけてゆく現実。ところがどうです。彼らの世界には長い歴史があり、多勢の先駆者達が苦労を重ねて積み重ねてきたノウハウがあった。ただそれだけの違いじゃないか、私のせいじゃない、環境があまりに違いすぎる。そのせいだって自分に言い聞かせたものです。

## 「歴史的必然」と反論

Kは私に問いました。「レジャー産業は、ビジネスとしては新しい分野だ。今までは必要じゃなかったし、また商売としても成立する情況に至っていなかった。まあ、このごろその基盤がやっとわが国にもできつつある。そこで、まさに君はその仕事をやってるわけだけど、君は自分の仕事の将来についてどういう理想を抱いてるんだろう。というより、君達の果すべき社会的役割はどういう性質のものなんだと考えてる?」。Kのこの何気ない質問は、今までそんなことをあまり考えたことがなかったせいもあって、私をひどく惨めな気持にさせた。しかし、黙っているわけにはゆかない。どう思われようと言うだけは言わなくては、私は勇ましくなって精いっぱい答えたものです。

**B** それでどう返答したのですか。

**G** ええ、聞いて下さい。「確かに情況はKの指摘した通り、産業としては未成熟だ。確たるポリシーももちろん確立はしていない。それは私個人というよりも、業界全体の問題だ。だからTの言うように、自分で一生磨きあげて何かを創りだし、完成する喜びも、目下のところ、確かな目標とか手応えはない。それは事実だ。しかし、こうした現状に対して業界全体が、各企業が、あるいは私個人が、このままでよいとか、何もしなくてよいとかという風に考えているというのじゃ決してない。強いて目標を明らかにせよと言われれば、レジャー産業は歴史的な必然だ。人類にとって今、最もこれから大切になる産業だということは、あらゆる意味で理論的には明日だ。だから、人類が必要とするところの余暇を充足させる、しかも快適、かつ必要十分な方法をもって供給することに尽きるのではないだろうか。強調したいのは、「人類が必要とするところのもの」ということだ。だから私は、今、ゲームに携わっている。この事実をさらに延長させ、その線に沿った人類の欲求を充足させることだと考えている。もちろん、その方法や内容については、大筋では人類の発展にプラスになる方向と内容という点が前提になる。」

・私は何かこのような、わかったようなわからないような抽象論を喋ったように覚えてます。

**B** なるほど、それで皆の反応はいかがでしたか。

**A** ええ、Kはかなり執拗でした。つまり具体的に挙げてみろと言いました。論理的にはわかるけど、その線に沿ってどう具体的に取り組んでいるのかというわけです。例えば、より性能の良い品物を作るとか、より値段を安くして大衆が買い易くなるための方策を採る、とかといった風にです。一

8面に続きます

# ほんとうに必要なのか

般の産業界では、このように目的がはっきりしていてよくわかるんです。私達の仕事の分野では、機能面での数量測定があいまいだから、呈示されたもので、何がそれなのか理解しづらいというわけです。

**B** なるほど、例えば自動車なら、少ないガソリンでより長く走れるということが一つの目的になり得る。また生産を合理化し、コストダウンを図ってより安く販売する。はっきりこうした、技術革新による性能の向上と価格の引下げとかいう、より明らかな具体的な目標が建てられるが、僕らの仕事にはそれがないと言う指摘ですね。

**A** そうです。そこでKはさらに追いうちをかけるように、私達の仕事の分野で、目標になり得るような事柄を関連ずけて、続々と呈示してきました。これはどうだ、ではこれはどう考えているのか、と切り込んで来たわけです。

**B** できれば、そのK氏のQアンドAをご披露願えませんか。おそらくその設問は、今でも有効だと思いますが。

**A** ええ、今でも充分に通用する、ドキリとするような事柄に充ちてましたよ。

例えば、使用している機械は、ほとんどがアメリカを中心とした輸入品だが、加えてわが国で作られているものも、基本的には輸入品の路線を踏襲している。国民性の相違とか、オリジナリティとかという方面への配慮が乏しい。もちろんこの種のものに限ったことではなく、外国に端を発したものが導入された場合は、えてしてそういう傾向にあるものだが。それらを一体どのようにわが国の国民性に合うよう改善してゆくのかという課題がある。わが国の業者はどう考えているのか、という設問です。私はこの問に対し、目下のところ機能的〔姿、形も含めて〕にもゲームの内容も、いったいどういうものがわが国の施設として好ましいものか、把握できていない情況にある。従ってとりあえず、現在入手できる外国製、あるいはその方法と内容を展開し呈示してみせて、その反応から、好ましい方向を探り出そうとしている状況だと答えました。つまり、おのずとそういう方向は時間が経過することで決めてくれるはずだと。

**B** そうですね。それは事実そうでしょう。その結果、今日の機械のように日本独自のもの、あるいは日本がオリジナルを作り、外国がそれを導入するという方向が、明らかに近年目立って来ました。経済原則の通りに展開して来ていますね。

**A** 次に言ってた設問は、ゲームマシンそのものも、必然的に日本の社会が要求したものかどうか、ということです。これには答えようもありません。つまり日常生活を豊かに、便利にするものではありませんから、機械ゲームそのものがわが国の社会の要求に応じて創造されたか、なんて問われても困るわけです。多くの遊び、ゲームについて考えてみますと、野球、テニス、バレーボールといったスポーツの、特に近代スポーツのほとんどは外国生れですし、ビリヤード、麻雀、ボーリングといったゲームなど、その起源はやはり外国です。碁でさえ渡来ゲームです。いきおい、日本より豊かさが先に拡まった外国で発生した技術、アイディア、製品が、その交流の結果、後発国に渡来して定着するというパターンを採らざるを得ない。その方が、すでに完成したものを単に導入するだけですから、安易なわけです。機械ゲームもその一種とみなせばよいわけでした。殊さら、これだけを色眼鏡で見る必要はない。渡来品が定着するか否かは、これも時間が解決することでした。しかし私には、この点については自信がありました。というのは、現状のゲーム機が、完全にすぐれているか否かは別にして、遊びを分別して、遊ぶ人と遊ばせる人という関係を見なおしてみれば、親が子供を遊ばせるという関係以外には、必ず遊ぶ人は遊ばせてくれる人に対価を支払うという図式が成り立つ。レジャー産業の本質は、この点に力脚しています。レジャーを産業としてとらえる場合、これはマスでの話です。特定の人達を相手にするのではないという点です。不特定多数の人達を遊ばせ、対価を支払わせるわけです。しかも大多数の人達、大衆がその欲求を持つようになった時代、遊ばせる人より遊ぶ人が圧倒的に多いはずです。そこには当然、通常の方法、例えばマンツーマンのような方法では、需要と供給がたちどころにアンバランスになって、多くの遊ぶ人はアブレてお相手なしになってしまう。そうなれば、遊ばせる人は一人で多量の人を遊ばせなくてはならないという道理になります。機械や道具を使わなければ、この道理は完うできないことがわかります。ボーリングなどは、その典型だったと思います。マス処理できるかどうかってことが、レジャー産業の事業の一つの大切なポイントではないでしょうか。機械でマス処理するという方向は、まったくもって正しい方向に相違ありません。

**B** そうですね。僕達は機械を使う時に、機械の持つ魅力についてしばしば感心し、そのことに機械の利点を評価し勝ちだ。例えば、機械でなければできない動きとか、一定のルールとか、環境とかというものを重視する。Aさんの今言われた、大量に同時に処理することの偉大な力について、しばしばその効用を忘れがちになる。本来機械が考案されたのも、より早くよりたくさん、人手を要さずに物が作り出せるということがその目的だった。

**A** ですからゲーム機械も、そのマス処理できるという効用は正しいわけです。もしくは、その結果わが国にそのゲーム機械が定着し得ないとすれば、そのゲーム機の提供する内容が、人々の要求する需要にマッチしないということになるだけだと思うわけです。ところが現実には、ボーリングと一緒にどんどん普及し、それほどあきられてすぐ駄目になるような傾向は見られなかったんです。

次の設問は、確かに成り立っているとは思うが、一つの自主的な、主体的な営業形態じゃないのではないか、つまり、ボーリングの片隅で、ボーリングの客が自分の順番を待つ間の暇つぶしのようで、本当に魅力があるのかどうかよく分らない、それでもよいというのなら構わないけれども、ということでした。この点については、私の方は言われっ放しでした。何しろ、セガの日比谷のゲームコーナーとか、梅田のガンコーナー程度でしか独自な店舗はなかったわけですし、それとて極めて特殊な一等地での営業でした。ですから私自身そう問われてみれば、果していかなるものか、さっぱりわかりませんでした。今日のようにメダルゲーム場が全国に普及してきますと、ああやっぱり私達のお店も独自に商売できる魅力あるものだったんだなと感じていますが、当時は、その立証すべきものはなかった訳です。ですから当時は痛感したものです。なんとかして早いとこボーリングのように独自で店を構えたいものだ。自分の魅力で客を集めたいものだと。しかし、と同時に、もしそのような独自の店舗を構えるとすれば、おそらく現状のままの拡大ではすまされないだろうっていう不安はありまし

18面に続きます

ゲーム
コーナー
拝見

# まるでホンモノみたい!?

靏井通真

あちこちでしばしば紹介される話だからご存知の方も多いだろうが、東京の小学生が林間学校に行って星空を見ると、

「きれいだな、まるでプラネタリュウムみたいだ」と嘆声を発するのだそうだ。

講演会や集会で、多くの参会者の前でこの話が披露されるのを、私は二度も目撃している。いずれの場合にも参会者はわっと笑った。笑いを見とどけると、演者はそこで一息いれて、

「われわれの子どもの頃よりも、今の子どもは不幸になっている」と、確信に満ちた声で語りかけるのである。挙げ足をとることになるのだろうが、私にはどうもこの話がしっくりと来ないのである。

## 勤勉でしかも怠惰

私は、ことの外ゲームコーナーが好きである。もっとも好きだといっても、時代の最先端を行くゲームには無縁であるが、いわば簡単な景品の出るパチンコを始めとして、飛来して来るジェット機を撃ち落とすミサイルゲーム、あるいは航行する戦艦を轟沈させる潜水艦ゲーム、それにアクセルとハンドルワークで先行する自動車群を縫って行くスピードゲーム、……。私のしばしば遊ぶのはおよそこういったゲームである。

家族旅行に出てホテルに宿泊すれば、私は必ず子どもをひき連れてゲームコーナーに出向くし、子ども連れでデパートに出れば必ず屋上のゲームコーナーに寄って行く。自分自身がゲームするよりも子どもがするのを見ているのが面白いし、周囲の高校生や若い人の騒ぎを聞いているのも面白い。

こうしたとき、私がいつも奇異に思うのは、昼日中から自分のなすべき仕事を放置して、ゲーム場に入りびたっている若い人びとが、いったい怠け者なのか、それとも勤勉なのかということである。

「本当だらやァ、今は得意先きに行ってるはずなんだっちゃ」と、自慢なのか照れなのか、薄笑いしてゲーム場にやって来るのを見たりすると、ことさらに考えさせられる。今、彼の逃れて来た仕事は、いく分かの筋肉労働と、精神集中と、それとくだくだしい人間関係にまきこまれること、及び月給のために組織に縛られること、およそそういったことで構成されているはずである。だが、仕事を逃れて来た彼がゲーム場で出くわすゲームといえば、やはりいく分かの筋肉労働と精神集中と、それに一定のルールによって構成されているではないか。人間関係といえば、ゲーム場にも人間関係はあるし、組織も構成されているようだし、いったい彼が何を逃れて何に出あいに来たのか、まったく分からなくなってしまうのだ。誰に頼まれたわけでもないのに、わざわざ自分からすすんで足を伸ばし、機械の命ずる一定のルールに、懸命に身をすり寄せて行き、自身の神経をさいなんでいるのを見ると、ゲーム場で発揮する彼の勤勉さは、職場を放棄することの怠惰さの比ではないように思えて来るのである。

## 偽物のリアリティ

しかし、だからといって私はこうした若い人びとを、不可解だとも愚かしいとも思わない。だいいち、私自身がゲーム愛好家（？）だから、そんなことはいえた義理ではない。それに、人間というものはどうやら万事にこんな風にできているようだ。人間の遊びで、どれか一つをあげてもとり何かの生産様式、労働様式、戦闘様式を模していないものはないのだから。

なぜ彼が仕事を逃れてゲームに熱中するか、知ったかぶりをして解説しようとすれば、一方からは金を得、一方では金を吐き出すといったちがい、つまりは生産と労働再生産との差違に求められそうである。私たちは金を得るためには、自身の乏しい主体性を売らねばならぬと考え、逆に乏しい金を消費する際には、主体性を回腹させ得るとでも考えてでもいるかのようだ。おそらく、それである程度の説明はつくのかも知れない。だが、私はもっと大きな要素があるように思えてならない。何というべきか、ゲームのリアリティー、偽物のリアリティーとでもいうべきものが。

山の星空をプラネタリュウムみたいだという子どもは、ゲームのリアリティーに影響されているのだと思う。プラネタリュウムは在るべからざる星空であって、理論上、人間の考え得る最高形態の星空である。地球上のいずれの土地に於ても、プラネタリュウムそのままの星空は決して望めないのである。山際によって削られるか、一個処の不粋な灯りのためにぼかされるか、必ずプラネタリュウムには及ばない星空しか、この世には現存しないはずである。このために、もともとは星空を模倣したプラネタリュウムのはずが、一度成立してしまえば、模倣関係は捨象されて、今度は逆に現実のありとあらゆる星空が、プラネタリュウムを目指すという、逆転現象が生じるのである。近頃の子どもは、大気汚染のために不幸だというのは的はずれで、むしろ近頃では何とプラネタリュウムが普及したことか、と私たちは概嘆すれば足りたはずである。無論、こういってしまうには無理がある。都会の子どもが山の星空を見て、プラネタリュウムを想起し感嘆しても、山の子どもはプラネタリュウムを見て、機械の仕掛けに驚くだけであろう。模倣の意図が何に由来するかは、このあたりにひそんでいるかも知れないが、私はやはり、偽物のリアリティーにこだわるのである。

## 「戦争ごっこ」も

つい先日だったが、本物の菊の花を見て、

「ワァー、これは本物の菊だったの。あんまり本物のようだから造花だと思った」という人が現れたが、これもゲームのリアリティーである。「造花のように本物だ」という、最も逆説的な命題が成立するならば、「本物のように本物だ」「本物のように造花だ」「造花のように造花だ」の三つの命題も成立する。ということは、本物の菊を模して造られた造花が、造られた瞬間から、本物の菊とは独立したリアリティーを獲得しているということだ。そのこと抜きでは、四つの命題が同時に成立することはないのだから。

なぜ、こうまで偽物のリアリティーにこだわるかといえば、先日の新聞である投書を見たからだ。正確なことは忘れてしまったが、要するに、ゲームコーナーの戦争ごっこと、ベトナム戦争での米軍の攻撃ぶりとを対比して、ゲームコーナーが好戦気分をあおる、といったような趣旨だったと思う。ゲームコーナーの戦争ごっこの、自分は決して殺されることはない安全地帯にいて、一方的に敵を殺すだけという位置関係は、ベトナムでの米軍兵士に似ていないかというのであった。

戦争をいとう気持は私にもよく分かるが、正直いって私は、この投書が理解できないのである。特に、ゲームコーナーから戦争に飛躍する論理が、まったくわからない。現実の戦争に、戦争のリアリズムがあるように、ゲームにはゲームのリアリズムがあって、現実の戦争の論理には無縁のところで成立していることを、この投書家は見落としていると思う。無論、ゲームコーナーが私たちの好戦気分を炉ることが皆無だとはいわないが、それにしたところで、私たちがごくあたり前の日常生活の中で、刻々に培っているにちがいない好戦気分と、まったく選ぶところはないはずである。

戦争につながるものをすべて断ちきれば、戦争はなくなるというほど、歴史は分かりやすく私たちにやって来ないと思う。米軍兵士がゲームのようにベトナム人を殺したと、投書家は非難しているけれど、もともと私たち人間はゲームのようにしか生きていないのだ。だからこそ、人を殺すという最も極限的な場でゲーム的になってしまうのだと思う。

## 人間生命の虚しさ

だが、それはどうでもいい。私のいいたいことはゲームのリアリティーを見逃がして、ゲームが、模倣した本体、例えば戦争にばかり目クジラをたてていれば、仕事をさぼって、仕事のようなゲームに縛られに来る私たちゲーム族の心を、とうてい見すかすことはできないということだ。

ゲームのリアリティ。そこに、無償に生きねばならない、人間の生命の悲しさや虚しさがこめられているのであるからと。

（つるいみちまさ・評論家）

本物後
by Nature Art

## イトーヨーカドー

東京、東久留米店

まさに近郊住宅地である。都心から電車で約30分。東京にこんな静かな所が……、と驚くばかり。住宅地に付きものの、日照権や騒音の問題を解決して、三年前にできた二階建ての「イトーヨーカドー東久留米店」は、贅沢なほど広い面積を、駐車場や憩いの広場として提供、付近住民に親しまれている。営業時間10時から19時。

オペレーター
株式会社 友栄
TEL. (03) 263-9421

## ゲーム場紳士録 第6回

大手スーパーであるイトーヨーカドーの、関東一円の屋上遊園地を運営する㈱友栄（本社＝東京都千代田区三崎町三ー七ー五、☎二六三ー九四二一、内田亀太郎社長）。一歩一歩着実な成長ぶりには大きな信望が寄せられ、今や押しも押されもしない正統派一流オペレーターである。

イトーヨーカドーの発展期に屋上遊園地を手がけ、現在三十数店の屋上遊園地のレイアウトから運営まで任されている。家族連れ対象のロケーションだけに、親子いっしょに遊べるように、また安心して子供を遊ばせておけるよう、安全性の面での細かい配慮も充分になされている。

その中の一つ「東久留米店」には、同社開発中の"バッティング・マシーン"をはじめ、アーケードゲーム機、小型乗物、パンダの汽車。そしてゆったりとスペースを取ったバッテリーカーや乗物用のコースは、確実な管理のもとに設置され、子供達の最高の遊び場を演出している。

若手の優れた経営者として注目を浴びている同社専務の内田博氏は、全国優良オペレーターの団体である"日本娯楽機械オペレーター協同組合"の理事長としても活躍。機械の共同購入や新製品開発に、その手腕を遺憾なく発揮している。「息の長いロケーションを作るには、地道な努力が必要であり、またそれが信頼関係を生み出す結果にもなる」という氏の言葉は、そのまま同社発展の秘訣でもあるようだ。

# イベント時評

## 機械を見て人間を見ず
## F1世界選手権イン・ジャパン

羽山　明

秋霖。梅雨のような秋のなが雨である。十月二十二・二十三日に予選をすませた富士スピードウェイは、夜来よりの雨で決勝戦の出走が大幅に遅れた。ぐずついていた天気が、決勝の二十四日になって最悪状態になったのである。女心ではないが、とかく山の天気は予測もつかないような早さで変化する。

F1(エフワン)ワールド・チャンピオンシップ・イン・ジャパンというのが、このイベントの正式名で、世界各地で開催されてきたが、日本では今回が初めてである。

カー・レースは、コースによって分けると、普通の道路を使用するロード・レース、だ円形の斜面を使うトラック・レース、そしてF1世界選手権のように一般道路の状態をとり入れて設けられたサーキット・レースの三種がある。

また、車の種類によって分類すると、フォーミュラ(規格の意)、スポーツ・カー、グランド・ツーリング・カー、ツーリング・カーの四つに大別される。これらは、国際自動車連盟(FIA)の国際スポーツ法典に、規格や構造などが規定されている。

### F1は走る芸術品

ル・マン24時間耐久レース(フランス)が、グランド・ツーリング・カーのレースとして有名。フォーミュラ1、略してF1の車(マシーン)は、他種の車と異なり、マスプロではなくて、手づくりといってもよい極少生産の単座席のレーシング・カーである。大馬力のエンジンおよびシャシーに、大きなタイヤをとりつけただけの、実に走る芸術品ともいわれる自動車である。

世界各地で行われるグランプリ・レース(年に十六回ぐらい)の順位から受ける得点の合計によって、ワールド・チャンピオンが決定する。

日本で初めてのビッグ・レースが、今年の最終戦ともなって、カー・レースのファンにとっては見逃せないイベントとなった。とりわけ世界のランキング・ドライバー、ニキ・ラウダ(フェラーリ)とジェームス・ハント(マクラーレン)の総合優勝争いは、前回まで少差でラウダが得点一位でリード、ハントの逆転なるかどうかの興味ももたれたレースである。

ラウダ二十七歳、ハント二十九歳と若いが、日本のドライバーと違い、ビッグ・レースで世界各地を転戦している強者で、わずかのミスやトラブルが生命をおとしてしまうF1マシーンを、荒馬を乗りこなすように自在に転がすことができる。

決勝は、午後一時三十分スタートの予定が、雨のため遅れ、延期か未公認(ノン・タイトル)レースにするかなどと、協議されたようだ。前夜から車や電車でつめかけたファンは、七万二千人。ついに、スタートは午後三時と決められ、チャンピオン・シップ・レースとして、文字通り波乱と荒れ模様が予想されるなかで開始された。

### もどかしさの原因

ちなみに、入場料は、予戦＝一般席三千円、決勝＝指定席一万二千円、一般席七千円である。車で行く人は、駐車料を別に必要とする。レース場の富士スピードウェイは東名高速道路・御殿場ICから約十キロの位置。四・三キロ右まわりコースを七十三周して、そのスピードを争うわけだが、メイン・スタンド前の直線部分やヘヤピン・カーブもあり、場所ごとに見せ場があるといえよう。

日本人ドライバーは、四人中三人が、決勝二十四台の中に残った。(実際は一台追加され、最終的には二十五台でスタート。)

長谷見昌弘、星野一義、高原敬武の三人だが、戦前の予想としては、余り期待もされていなかったようだ。

このように、F1世界選手権イン・ジャパンについて。縷縷(るる)説明をしてきたわけだが、イベント時評と銘打った以上、そのイベント自体の評論を書きたいにもかかわらず冒頭からソク時評に入ってゆけないもどかしさがある。この理由は、簡単だ。イベントである限り、その時点でのイベントの内容が大衆性を持っていなければならないのに、F1は、わが日本では、一部のオート・スポーツのファンにしか知られていなかったということである。

たしかに若者向けの週刊誌には、自動車の話題が再び大きくとりあげられているし、社会的にも公害とか暴走族などでマイナス・イメージがあるにもかかわらず、現実に車は売れている。車に対するグッド・イメージを持つ層も、そんなに少ないとも考えられない。

とすると、大衆性を持つことのできる下地は、F1にあるということになろう。オリンピックや万国博のようなビッグ・イベントと並ばないまでも、この前、当コラムでとりあげたアリ対猪木戦程度の話題を呼んでもよさそうなものである。

弱いながらも話題を呼ぶことのできる基盤があったのに、何故こうもあっけなくすんでしまったのだろうか。

主催者側の宣伝不足が第一原因である。毎日新聞社、スポーツニッポン新聞社、富士スポーツウェイの主催だが、毎日新聞を読んでいない人には、おそらく当日でさえテレビで中継されることなど思いもよらなかったのではないか。ぼくは、たまたま毎日新聞をとっており、しかもテレビ中継を観戦して時評を書かねばならないから、注目していたまでのことである。

ラジオ放送で決勝当日(といっても二十四日の午前一時だが)レース場につめかけた徹夜組のファンの声を流していた。彼ら若いファンの声は、三月頃から待ちに待っていたという。家を出る時母親から「このバカ!」と言われたとか、F1マシーンには乗ってみたいけど恐いだろうななどという。彼らは、カメラでマシーンを追い、テレコで音をとるという、ただ見るだけでなく積極的に楽しもうとする。それにしても見せる方もマシーン、見る方もマシーンを使うというのは、自然回帰志向の強い当節には珍しい風景ではある。

### 浅いレースの歴史

他の原因としては、日本の国民性から、オートスポーツは、受け入れ難い要素があると思う。プロ野球、プロレスなどのスポーツが、人気を呼び話題になっていることと比較すれば、ある程度オート・スポーツの受け入れ難さがわかるだろう。これらには、人生とも相似たようなドラマがときに垣間見られるのだ。海の向こうで、サッカーの観客同士が血みどろの喧嘩をするがごときパッションをわがプロ野球ファンも持っている。だが、カー・レースに、そのような人間のドラマを見ようとするファンがどれほどいるだろうか。実際にはカー・レースにすごいドラマが展開されているに違いないのだが……。

車文明の伝統のなさ、レースの歴史が半世紀以上も遅れているわが日本では、これからに期待するしかないだろう。

結局、レースは、ラウダが早々とリタイヤして、ハントが三位に入って逆転の総合優勝、一位は、グランプリ通算二度目という三十六歳のベテラン、マリオ・アンドレッティ(ロータス)であった。

# クレーンに新顔登場

## 五人用のグループ・スキルディガ

**セガ社**

クレーンゲームのイメージを変えた「セガ・グループ・スキルディガ」が、(株)セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一―二―十二、☎七四二―三一七一、D・ローゼン社長）から発売された。

この機械の大きな特徴として、外形が五角形になり、従来のものと違い、五人までが同時にゲームを楽しめる点があげられる。

また景品はターン・テーブルに乗ってゆっくりと回るので、どの場所からでも同じ条件でチャレンジでき、テーブル上に景品が少なくなった場合は、中央の円錐形ディスプレイの中のストックが、自然に出てきて補充するので、景品の量は一定に保たれ、ゲームに支障をきたすことはない。

クレーンの形がシャベル型に変わったのも見のがせない点で、この型だとどんな形の景品でも使用できるという利点があり、バラエティに富んだ景品で楽しめる。

一ゲーム二十円だが、クレジット機構を内蔵しているので、百円硬貨も使用できる。定価百十五万円。

セガ・グループ・スキルディガ

# マイクロプロセッサ使用の
# ソナー・アタック

**ユニバーサル**

(株)ユニバーサル（本社＝栃木県小山市粟宮一九二八、☎〇二八五―二五―五五二一、岡田和生社長）から発売になった、マイクロプロセッサ使用の戦闘ゲーム「ソナー・アタック」。

潜潜望鏡から狙いをつけて敵艦を爆破させ、得点を競う。最高得点がフロント上部に表示され、記録が更新するたびに表示され、挑戦意欲を沸かせる。

旗艦七百点、戦艦五百点、空母三百点、駆逐艦十点がそれぞれの得点で、旗艦には駆逐艦の護衛が付き、得点が上がるごとに護衛が多くなり、旗艦を狙いにくくなり、ゲーム性を盛り上げる。

一プレイ百円で、定価九十六万円。

ソナー・アタック

話題のマシン

# 新鋭TVゲーム2機種

## ニュータイプのナンバー・マッチも

**タイトー**

新製品のTVゲーム機「アタック」と「ボンブス・アウェイ」、メダルゲームの「ナンバー・マッチ」が(株)タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二―五―三、☎二六四―八六一一、M・コーガン社長）から発売された。

「アタック」は一人、もしくは二人用で、弾痕が白と黒で色別されている。

画面上に出てくるジープ、トラックを攻撃するわけだが、どちらを撃破しても十点のスコアが上がり、三百点以上になると、自動的にタイマーが延長するようになっている。

プレイフィールドも美しく、機関銃に内蔵されている光と振動で、迫力満点。定価七十五万円。

また「ボンブス・アウェイ」はミドー社製の戦闘ゲーム。画面下部（海上）にあらわれた敵船めがけて、画面上部の飛行機から爆弾を投下する。

青い船が一点、緑が二点、黄が四点で、一ゲームで十五発の爆弾が投下でき、四十点以上で再ゲーム。一プレイ百円で定価四十九万円。

一人から五人までが遊べる「ナンバー・マッチ」は、三つの数字の組み合せを当てるゲーム。三つのラインがあり、メダル一枚で一つのライン、二枚で二つ、三枚で全部のラインが有効になる。画面上の三つのリールが回転し、停止した時の三つの数字と選んだものが同じなら、メダルが払い戻される。

また、プレーヤーが選んだ数字と関係なく、メダルをかけたラインに同じ数字が三つ並ぶと、ボーナスの払い出しがあり、楽しみも増える。

カラフルな画面と豪華なキャビネットで、定価百四十万円。

アタック

ボンブス・アウェイ

ナンバー・マッチ

# 正式名称も決定され
# F1発売開始

**中村**

期待されるレーシングマシンとして、発売が待たれていた(株)中村製作所（本社＝東京都大田区多摩川二―八―五、☎七五九―二三一一、中村雅哉社長）の「F1」。

大型と小型の二種類があり、大型を「F1カスタム」、小型を「F1・デラックス」とし、十一月一日に発売が開始されたわけだが、十月に行われた"F1世界選手権"のブームとも重なり、注文が殺到しているようだ。

定価は、デラックスが百二十万円、カスタムは百五十万円。

# 新春 年賀名刺広告

**12月10日締切・1駒5,000円**

本紙恒例の〝新年特集号〟編集の時節となり、すでに企画、取材が開始されております。

さて、本紙ではつねづね「業界の正しい発展」を指標とし、真面目で明るいゲーム場づくりを呼びかけるべく、真摯な編集方針で一貫するよう努力しております。

新年号におきましても、斯界有力諸氏による新年挨拶ほか多数の企画を進めておりますので、どうぞご期待下さい。

恒例の「年賀名刺広告」に掲載ご希望の節は、見本を参考に原稿を(代金五千円とともに)左記あてお送り下さい。申込締切は十二月十日。先着順で受付させていただきます。

●送り先
〒530
大阪市北区神山町十四
第二松栄ビル
アミューズメント通信社
☎(06)三一四—〇三〇九(代)

日本株式会社
代表取締役 三 木 武 夫
〒100 東京都千代田区霞ケ関
電話〇三(〇〇〇)〇〇〇七

↑見本組 実物大

● 社名についての説明文はご遠慮願います。
● お支払いは、なるべくお申込と同時にお願いします(従来からのお得意さまは従前通りで結構です)。
● お電話にてのお申込みもうけたまわります。
● 別便にてご案内させていただいているところもあります。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

## 安定した成長で納得!!

た。

B そうしますと、この点についても最近のゲーム場の成長ぶりからして、Aさんの同窓のかたがたには、当時のそうした不安が払拭されることになったわけですね。

A そうなんです。今年の集りで、全国に一千店以上の店があることを話しましたら、自分もやったことがあるとか、あれは面白いなどと言ってはくれていました。しかし、知っているとか面白いとかいうことと、私自身の業種があまり好ましくないということとは、いささか違うようでして、理解すればするほど、知れ渡れば知れるほど、別な角度からの見方が明らかになるようです。

そのほかにも、運営の方法についてとか、業界を構成する人達のレベルの点とか、業界全体に対する評価にどう対処しているかとか、業界の組織化はどうすすんでいるのか、あるいは、既存業者の地位保全と保護はどう考えているのか、法律の保護と規制についてはどう対処してゆくのか、などなど、まあいろいろと問い正された次第です。そのほかにもKの興味を引いた事柄としては、業種構成の特異性のようでした。一般の物流の、メーカー、ディーラー、小売と対比して、そのユニークさが珍らしかったのでしょう。まるで質疑応答でした。そのすべてをお話しするわけにもゆきません。この辺でごかんべんを頂きたいのですが。

B なるほど、そうしたQアンドAが同窓会でバンバンなされるのも珍らしい。しかし本論の、業種があまり好ましくないという点についてのご説明を、ぜひお聞きしたいものですね。なぜ好ましくないのか、その論拠は奈辺にありや、です。

A ええ、その点については今年の会で言われたことでして、卒業後二年めの会じゃない。その間いろいろの出来事もありまして。それらを彼らはずっと見ていたわけですね。その結果、そういう評価をしたのかも知れない。

B あるいはそうかも——。

【この項了。以下つづく】

TOTAL LEISURE SUPPLIER

# 高収益を保証する！

ブレイクアウト

壁をどんどん崩してゆくユニークな破壊ゲーム。

アタック

銃を握る手に伝わる狙撃感と機銃爆発、走行などの効果音が臨場感を盛りあげます。

ボールパーク

今までにない豊富な内容とプレイフィールドの美しさでお客さまをひきつけます。

ルマン

一周するたびに難しくなるコース！挑戦意欲をかきたてられます。

ナンバーマッチ

数々のアイディアがとり入れられた大型メタルゲーム機で同時に1人～5人まで楽しめます。

# エスコ貿易のマシン群。

スカイホーク

戦闘機と巡洋艦の迫撃戦が大迫力でせまります。

グループスキルディガ

1人から5人まで遊べる画期的な新型機です。

低価格で、故障の心配がなく、高収益が期待されるニューゲームマシン。

アドベンチャー

ロードレース

パースペクティブ走行を使ってプレイヤーのスリルと興奮を高め実際のカーレースの臨場感を満喫できます。

F−1

プレイヤーを必ず遊びのうずに巻き込んでしまう、本年度ナンバーワンのゲームマシン。

キャプテン
ファンタスティック

バリー社製フリッパー。
幅広いファン層で大人気!!

ファンダンゴ

エスコ直輸入、独占販売。スペインで作ったニュータイプのフリッパー。

EVR RACE-5

競馬レースの決定版！
新しい仕様でお求め易い価格になりました。

ブラックジャック

カードゲームで一番人気！新しく1人用がふえました。

TV21

トランプのブラックジャックをコンピューターシステムによるテレビマシンで!!

ESCO TRADING CO. INC.
株式会社　エスコ貿易

本　社　東京都目黒区大橋1−7−4(久保ビル3F)
〒153　TEL03(462)0477(代表)
ショールーム　東京都目黒区青葉台3−18−10(第一目黒橋ビル102号)
〒153　TEL06(464)1415・1419

株式会社　大阪エスコ
大阪市西区新町南通り4−53(新町ビル3F)
〒550　TEL06(532)0488